



LAPORAN TUGAS AKHIR - RA.141581

“KORUPTORIUM PINTAR”
Lembaga Pemasyarakatan sebagai
Media Edukasi Korupsi

MUHAMMAD FITRA TENG
3211100106

DOSEN PEMBIMBING:
Ir. Endrotomo MT.

PROGRAM SARJANA
JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA
2015



FINAL PROJECT REPORT - RA.141581

“SMART KORUPTORIUM”
Treatment Facility as
Educational Media of Corruption

MUHAMMAD FITRA TENG
3211100106

SUPERVISOR:
Ir. Endrotomo MT.

UNDERGRADUATE PROGRAM
DEPARTMENT OF ARCHITECTURE
FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANNING
SEPULUH NOPEMBER INSTITUTE OF TECHNOLOGY
SURABAYA
2015

LEMBAR PENGESAHAN

SMART KORUPTORIUM

Lembaga Pemasyarakatan sebagai Media Edukasi Korupsi



Disusun oleh :

Muhammad Fitra Teng
3211100106

Telah dipertahankan dan diterima
oleh Tim penguji Tugas Akhir RA.141581
Jurusan Arsitektur FTSP-ITS pada tanggal 1 Juli 2015
Nilai : A

Mengetahui

Pembimbing

Ir. Endrotomo MT.
NIP. 195206281979011001

Koordinator Tugas Akhir

Ir. IGN. Antaryama, Ph.D.
NIP. 196804251992101001

Ketua Jurusan Arsitektur FTSP ITS

Ir. Purwanita Setijanti, MSc PhD.
NIP. 195904271985032001

ABSTRAK

KORUPTORIUM PINTAR

Lembaga Pemasyarakatan sebagai Media Edukasi Korupsi

Oleh

Muhammad Fitra Teng

3211100106

Kasus korupsi di Indonesia semakin marak terjadi, berbagai upaya telah dilakukan untuk mencoba mencegah terjadinya kasus korupsi. Kasus korupsi seolah menjadi hal yang biasa saja di mata para pelakunya, bahkan para tersangka kasus dugaan korupsi mendapatkan tempat yang masih cukup nyaman untuk bedebah seperti mereka. Lantas apakah seorang arsitek hanya akan tinggal diam melihat kasus ini? Arsitektur berkembang setiap saat dan perkembangannya bisa mencakup segala aspek kehidupan. Untuk menangani kasus ini maka sudah diperlukan sebuah percobaan dalam arsitektur untuk meresponnya. Sebuah percobaan melalui penjara bagi para terpidana korupsi coba dirancang untuk bisa memberi gambaran akan korupsi dan dampaknya bagi bangsa dan negara. Objek rancangan ini selain bertujuan untuk para tahanan kasus korupsi sekaligus juga dapat menjadi media pembelajaran dan pendidikan bagi masyarakat. Karena sejatinya koruptor merupakan sebuah kegagalan dari sistem pendidikan yang berlaku di suatu negara. Melalui objek rancangan ini, coba diterapkan konsep-konsep yang membuat masyarakat sekitar tertarik untuk mengunjungi pusat pendidikan ini. Objek rancangan ini juga bertujuan sebagai sebuah tempat wisata alternative bagi masyarakat setempat.

Kata kunci : Korupsi, Pendidikan, Arsitektur

ABSTRACT

SMART CORRUPTORIUM

Treatment Facility as a Educational Media of Corruption

by

Muhammad Fitra Teng

3211100106

Cases of corruption in Indonesia has become rife, various attempts have been made to try to prevent the occurrence of corruption. Cases of corruption seems to be a matter of course in the eyes of the corruptors, even suspected cases of alleged corruption to get a still comfortable enough for a shithead like them. So if an architect would only remain silent about this case? Architecture evolved all the time and development can cover all aspects of life. To handle these cases it has been necessary an experiment in architecture to respond. A trial over prison for corruption convicts are designed to try to give a picture of corruption and its impact on the nation. The object of this draft in addition aimed to prisoners of corruption cases at the same time can be a medium of learning and education for the community. Because the true criminals is a failure of the education system prevailing in a country. Through this design object, trying to apply the concepts that make the surrounding communities are interested to visit this educational center. The object of this design is also intended as an alternative tourist spot for local people

Keywords: Corruption, Education, Architecture

KATA PENGANTAR

Hanya kepada Ilahi Rabbi, segala puja dan puji penulis, bersyukur atas semua anugerah kehidupan. Sholawat serta salam disampaikan kepada junjungan, Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan para sahabatnya. Alhamdulillah, pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir berjudul “Smart Koruptorium : Lembaga Pemasyarakatan sebagai Media Edukasi Korupsi”.

Usaha menyelesaikan penulisan Laporan Tugas Akhir ini, tentunya tidak luput dari budi baik dan bimbingan berbagai pihak. Ucapan terima kasih yang tulus penulis sampaikan kepada :

1. Ibu Ir. Purwanita Setijanti, M.Sc, Ph.D., selaku Ketua Jurusan Arsitektur ITS, Surabaya;
2. Bapak Ir. IGN. Antaryama, Ph.D dan Bapak Defry Agatha Ardianta, S.T., M.T., selaku koordinator Tugas Akhir 2014/2015;
3. Bapak Ir. Endrotomo MT., selaku dosen pembimbing yang dengan penuh kesabaran senantiasa memberikan bimbingan dan pengarahan;
4. Ibu Dr. Arina Hayati, ST. MT, Bapak Dr. Ing. Ir. Bambang Soemardiono, dan Bapak Johannes Krisdianto, ST. MT. selaku dosen penguji pada Sidang Tugas Akhir;
5. Ibu dan Bapak, Adik serta seluruh keluarga penulis (Teng) yang selalu memberikan kasih sayang, do’a, dan dukungan;
6. Sahabat-sahabat serta teman angkatan Elang Arsitektur 2011;
7. Pihak-pihak lain yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Di antara kekurangan dalam penulisan Laporan Tugas Akhir ini, penulis berharap semoga dalam kekurangannya tetap dapat memberikan manfaat bagi yang membacanya.

Terima kasih.

Surabaya, 23 Juni 2015

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PERNYATAAN

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	v

I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Isu Permasalahan	2

II METODE DAN PENDEKATAN DESAIN

2.1 Tahapan Perancangan	5
2.2 Metode Pengumpulan Data	6
2.3 Metode Pengolahan Data	7
2.4 Pendekatan Desain	11

III PROGRAM DAN TAPAK

3.1 Latar Belakang Pemilihan Lokasi	12
3.2 Penentuan Lokasi	14
3.3 Fasilitas Objek Rancangan	15

IV Konsep dan Eksplorasi Desain

4.1 Konsep dan Eksplorasi Desain	18
----------------------------------	----

KESIMPULAN

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Para Terpidana Korupsi di Indonesia

Gambar 1.2 Diagram Isu dan

Gambar 1.3 Diagram Korupsi, penyebab, dan dampaknya

Gambar 2.1 Diagram tahapan perancangan

Gambar 2.2 Diagram tahapan eksplorasi dan pembahasan desain

Gambar 2.3 Pendekatan yang dipakai dalam merancang

Gambar 3.1 Survei provinsi terkorup di Indonesia menurut beberapa sumber

Gambar 3.2 Gambar-lokasi di Ternate

Gambar 3.3 Fasilitas dan diagram operasional ruang

Gambar 3.4 Kriteria Desain dan Program Ruang

Gambar 4.1 Ilustrasi Konsep dan Representasi

Gambar 4.2 Eksplorasi konsep

Gambar 4.3 Lay-out Plan

Gambar 4.4 Site Plan

Gambar 4.5 Tampak dan Potongan keseluruhan

Gambar 4.6 Tampak dan Denah Hunian

Gambar 4.7 Potongan dan Tampak Hunian

Gambar 4.8 Denah dan Tampak Bangunan Keterampilan

Gambar 4.9 Denah dan tampak bangunan serbaguna dan dapur

Gambar 4.10 Perspektif 1

Gambar 4.11 Perspektif 2

Gambar 4.12 Perspektif 3

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sistem pemerintahan di Indonesia saat ini telah mengalami kemunduran, Demokrasi di Indonesia sedikit ternodai oleh adanya pemilihan kepala daerah secara tidak langsung atau melalui anggota dewan perwakilan rakyat. Sistem pemilihan langsung yang sudah berlangsung selama kurang lebih 8 tahun ini tergantikan oleh sebuah sistem yang yang justru memberi pandangan akan kemunduran pemikiran para perwakilan rakyat. Beberapa alasan menjadi pertimbangan akan hal ini, salah satunya adalah agar keuangan negara tidak banyak terpakai dalam pemilihan langsung oleh rakyat, sehingga rakyat menjadi sejahtera. Padahal, kalau dilihat lagi sistem semacam ini sudah diberlakukan sebelumnya, tapi apa hasilnya? Apakah rakyat sejahtera? Tidak, karena hasilnya juga sama. Lantas apa yang salah dari hal ini? Jawabannya bukan pada sistemnya, tapi “Orang-orang” yang merusak sistem ini. “Orang-orang” yang harus digarisbawahi adalah para koruptor. Mereka inilah yang menjadi awal dari semua masalah yang dihadapi negara ini.



Gambar 1.1 Para Terpidana Korupsi di Indonesia

Koruptor merupakan ancaman serius bagi negara ini di usianya yang sudah berkepala enam. Banyak koruptor yang berkeliaran di negara ini, hal ini dibuktikan dengan salah satu hasil survei yang menyatakan bahwa Indonesia adalah peringkat ke-5 negara terkorup di dunia ini. Tragisnya lagi korupsi di Tanah Air telah masuk dalam setiap relung kehidupan. Lembaga eksekutif, legislatif, bahkan yudikatif yang seharusnya menjadi pihak yang menangani masalah korupsi tidak jarang menjadi sarang koruptor. Perilaku korupsi ini harus dicegah pertumbuhannya dan para pelakunya juga harus diberi efek jera. Untuk itulah para pelaku korupsi ini patut untuk ditempatkan di tempat yang seharusnya, tempat yang lebih pantas untuk mereka. Di sisi lain, kita juga perlu untuk melihat beberapa faktor penyebab korupsi yang semakin menggila di Indonesia ini.

Dalam beberapa hal dapat dilihat bahwa korupsi terjadi akibat kurangnya pemahaman yang mendasar bagi masyarakat akan korupsi itu sendiri dan dampaknya bagi kehidupan berbangsa dan bernegara. Sehingga untuk menangani kurangnya pemahaman ini diperlukan suatu wadah yang dapat memberi pengetahuan tentang korupsi dan dampaknya bagi masyarakat. Tidak hanya itu, tapi juga dapat memberikan

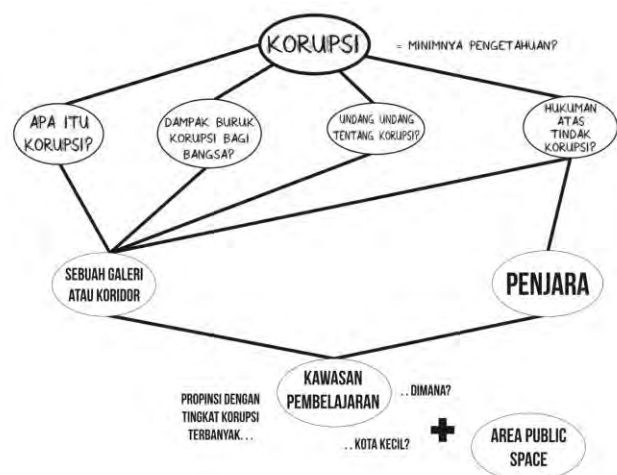
visualisasi yang nyata dari akibat tindak pidana korupsi.

1.2 Isu/Permasalahan

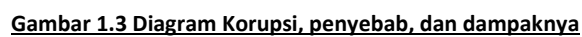
Korupsi adalah sebuah kebodohan yang dimiliki oleh suatu bangsa. Sebuah *treatment* tidak akan berpengaruh apa-apa pada pelaku korupsi selama pelaku tersebut tidak diberikan pendidikan yang baik akan korupsi dan dampaknya yang sangat merugikan bagi negara. Dari hal ini penulis mencoba untuk mengambil sebuah kesimpulan bahwa kebodohan bisa diatasi dan dimusnahkan oleh pendidikan dalam suatu negara khususnya di suatu daerah. Pendidikan selalu menjadi jawaban atas segala masalah bangsa yang paling mendasar. Lantas, pendidikan yang seperti apa yang ingin diterapkan menjadi sebuah pertanyaan besar kemudian. Pendidikan yang membuat orang berminat adalah salah satu solusi yang coba diterapkan dalam objek desain ini.

Di sisi lain, korupsi dilihat sebagai sebuah upaya seorang manusia dalam menyahterahkan hidupnya. Upaya ini tentu menjadi satu hal yang salah dipahami oleh seorang manusia yang sudah lupa akan hakikat dirinya sebagai khalifah di dunia ini. Tindakan para koruptor yang kemudian menjadi narapidana memberi gambaran akan mereka sudah keluar dari ranah prasadar seorang manusia, seperti teori yang dijelaskan oleh Sigmund Freud.

Upaya untuk merespon hal di atas adalah dengan adanya sebuah penjara yang secara khusus menampung para tahanan kasus korupsi. penjara ini juga tidak hanya berdiri sendiri sebagai sebuah penjara tetapi juga dilengkapi dengan fasilitas lain yang dapat menjadi tempat pembelajaran tidak hanya bagi para terpidana korupsi tapi juga masyarakat sekitar. Bahkan, jika memungkinkan fasilitas bisa mengunggah rasa manusia sebagai penggunaanya kepada hakikat dan kesadaran manusia tersebut akan kemurnian jiwanya sebagai seorang manusia.



Gambar 1.2 Diagram Isu dan pemecahannya



BAB II

METODE DAN PENDEKATAN DESAIN

Metode perancangan yang coba dipakai dalam kasus ini adalah metode “Inquiry by Design” dari John Ziesel. Selain karena dapat mendukung proses perencanaan dan perancangan, metode-metode ini juga dapat membantu dalam hal penelitian tentang bagaimana arsitektur menyikapi sebuah kondisi psikologi manusia.

Inquiry by Design adalah paham yang didasari dengan bertanya, memeriksa, menyelidiki, mempertanyakan dan untuk itu belajar melalui desain. Penggunaan metode ini dalam perancangan terbagi menjadi dua fase, fase pertama yaitu pengkajian terhadap beberapa hal mendasar seperti data tentang tipologi objek, tapak, isu yang diangkat, serta beberapa hal yang menjadi penting untuk dikaji. fase ini nantinya selain dapat mengumpulkan banyak data juga dapat merumuskan gagasan serta membentuk sebuah analisa.

Data-data tersebut dianalisa dan menciptakan sinkronisasi yang baik

antara objek, isu dan tapak yang dilanjutkan dengan fase kedua yaitu siklus Image-Present-Test dimana siklus yang keluar dievaluasi berdasarkan beberapa kriteria perancangan dari sebuah teori kemudian berlanjut ke siklus II dan seterusnya sebagai upaya untuk menutupi kekurangan kualitas desain siklus sebelumnya. Fase Image-Present-Test adalah fase yang saling berhubungan.

- **Imaging** : membentuk gambaran mental secara garis besar tentang bagian dari dunia. “Image” merupakan representasi pengetahuan subyektif yang digunakan untuk mengembangkan dan mengorganisasikan idea (gagasan).
- **Presenting** : menghadirkan ide menjadi bentukan visual. “Presentasi” meliputi: sketsa, gambar denah, maket, foto, untuk mengeksternalisasikan dan mengkomunikasikan gagasan.
- **Testing** : menguji produk. Testing bisa meliputi menilai,



menyanggah, mengkritik,
mempertimbangkan,
membandingkan,
merefleksikan,
mengkonfrontasikan.

2.1 Tahapan Perancangan

Tahapan perancangan melalui metode yang coba digabungkan secara umum menggambarkan proses hingga akhirnya mendapatkan sebuah konsep. Tahapan desain yang digunakan dalam perancangan kawasan pembelajaran korupsi di Ternate ini berangkat dari suatu fenomena atau isu yang melatarbelakangi tujuan, kemudian diaplikasikan terhadap tapak atau lokasi yang memiliki berbagai aspek yang mempengaruhi desain di lingkungan tapak dengan keterkaitannya dengan fenomena tersebut.

Setelah ditemukan desain yang terbaik dari proses eksplorasi desain tersebut kemudian bentukan dan ide-ide dasar yang didapat dalam pradesain disempurnakan kembali dalam proses desain, untuk menghasilkan skematik desain. Sedangkan untuk tahapan perancangan mulai dari perumusan masalah hingga mendapatkan konsep

perancangan dalam mendesain adalah sebagai berikut :

2.1.1 Perumusan Gagasan

Tahap perumusan gagasan merupakan runtutan dari proses berpikir yang dilakukan secara sistematis, dimulai dengan mengangkat suatu fenomena arsitektur dari isu-isu dan fakta yang melatarbelakangi rumusan masalah yang hendak diselesaikan. Isu-isu tersebut dikerucutkan menjadi suatu rumusan masalah dengan melakukan prediksi dan mengetahui tantangan permasalahan berdasarkan data-data dan tinjauan pustaka yang relevan.

2.1.2 Pengumpulan dan Kompilasi Data

Tahap selanjutnya dilakukan dengan mengumpulkan data-data yang mendukung proses perencanaan dan perancangan yang berupa data primer dan data sekunder. Data primer didapatkan dengan melakukan survei lapangan, wawancara, dan dokumentasi. Sedangkan data sekunder didapatkan dengan melakukan studi literatur dan komparasi obyek sejenis.

2.1.3 Analisis

Setelah melakukan tahap kompilasi data, maka selanjutnya



dilakukan tahap analisis data. Tahap analisis data dilakukan dengan merujuk pada teori yang digunakan, didukung oleh komparasi sejenis, yang dikaitkan dengan obyek perancangan.

2.1.4 Sintesa

Pertimbangan penyelesaian masalah merupakan tahapan dimana alternatif-alternatif jawaban dari permasalahan yang didapat dari tahap analisa desain disesuaikan dengan rumusan permasalahan yang hendak diselesaikan untuk mendapatkan konsep perancangan. Konsep perancangan merupakan hasil keputusan desain yang diperoleh dari proses analisa beberapa alternatif desain, untuk dilakukan pengembangan desain selanjutnya.

2.1.5 Eksplorasi Desain

Eksplorasi desain merupakan suatu proses dalam tahapan desain yang merupakan tahap dimana sintesa yang dihasilkan melalui proses analisa dan menghasilkan konsep, ditransformasikan ke dalam desain. Pada tahap ini digunakan metode analogi dalam proses eksplorasi bentuk bangunan.

2.1.6 Pembahasan Hasil Desain

Tahap pembahasan hasil desain dilakukan setelah mendapatkan hasil desain, dengan melakukan pertimbangan ulang terhadap konsep perancangan dan batasan dan rumusan permasalahan yang ditetapkan. Pada tahap ini digunakan metode deskriptik-analitik dalam upaya memberikan gambaran hasil desain serta penjawaban rumusan masalah.

2.2 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan sebagai penunjang proses perencanaan dan perancangan kawasan edukasi ini adalah sebagai berikut :

2.2.1 Data Primer

Data primer merupakan data yang diperoleh berdasarkan studi di lapangan baik secara kuantitatif maupun secara kualitatif. Data primer yang digunakan meliputi survei lapangan, dokumentasi, dan wawancara. Survei lapangan yang dilakukan yaitu survei terhadap tapak yang terletak Jalan Pengayoman No.11, Kelurahan Jambula, Ternate. Peninjauan terhadap lokasi tapak ini dilakukan dengan mengumpulkan data fisik yang berupa kondisi tapak dan aspek-aspek yang melingkupinya.



Kemudian dilakukan survei dan wawancara untuk mendapatkan data penunjang tapak yang meliputi peraturan dan persyaratan pembangunan seperti RTRW Kota Ternate, RTBL Kota Kawasan jambula dan sekitarnya, serta peta-peta penunjang lainnya. Data primer tersebut digunakan bersamaan dengan data sekunder yang didapat untuk melakukan tahapan selanjutnya yaitu analisa data, mulai dari analisa ruang hingga analisa bentuk dan tampilan bangunan, serta pelingkup bangunan. Analisa data tersebut akan menghasilkan gagasan konsep-konsep desain untuk dilakukan tahap eksplorasi dan pengembangan desain selanjutnya.

2.2.2 Data Sekunder

Data sekunder yang digunakan meliputi studi literatur dan studi komparasi obyek sejenis. Studi literatur yang dilakukan meliputi pengumpulan data dari berbagai sumber data seperti pustaka, jurnal, dan artikel yang meliputi tinjauan mengenai kawasan pembelajaran, tinjauan perancangan kawasan pembelajaran yang terdiri dari tinjauan perancangan ruang dan tinjauan mengenai bentuk bangunan, kemudian tinjauan mengenai sejarah

perkembangan arsitektur Indonesia khususnya di Ternate. Kemudian dilakukan tinjauan komparasi obyek sejenis yang meliputi penjara dan galeri untuk dijadikan sebagai masukan terhadap beberapa aspek desain yang akan digunakan dalam perancangan pembelajaran korupsi di Ternate, yang bersumber dari pustaka dan internet.

2.3 Metode Pengolahan Data

2.3.1 Kompilasi Data

Proses kompilasi data dilakukan dengan menggabungkan data-data yang telah diperoleh, yaitu data primer dan data sekunder untuk kemudian diolah hingga menghasilkan kesimpulan data yang akan digunakan dalam proses penyelesaian skripsi ini.

2.3.2 Analisis

Tahapan analisis pada penulisan skripsi ini antara lain:

- Analisis Fungsi, Pelaku, dan Aktivitas
- Analisis Kebutuhan Ruang
- Analisis Hubungan dan Organisasi Ruang
- Analisis Tapak
- Analisis Ruang
- Analisis Bentuk dan Tampilan Bangunan



- Analisis Tata Massa, Sirkulasi, dan Ruang Luar
- Analisis Struktur, Material, dan Utilitas

2.3.3 Sintesa

Data yang telah dianalisa akan menghasilkan sintesa berupa konsep-konsep desain yang merupakan upaya pemecahan permasalahan dalam rangka menetapkan konsep perancangan untuk menghasilkan keputusan perancangan. Konsep yang dihasilkan antara lain adalah konsep besar yang kemudian akan dicari penyelesaian arsitekturnya. Konsep tersebut diantaranya konsep tatanan massa, konsep ruang, dan konsep bentuk.

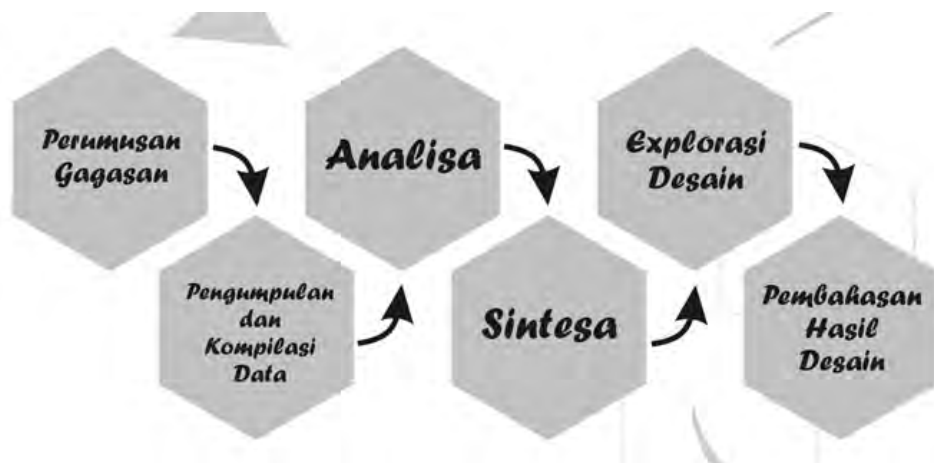
2.3.4 Eksplorasi Desain

Pada tahap eksplorasi desain, khususnya bentuk tata massa, sirkulasi, dan bangunan, digunakan metode analogi dimana manusia selalu melihat suatu bangunan dengan menghubungkannya terhadap yang lain atau hubungannya dengan objek yang sejenis. Semakin bentuk bangunan tersebut tidak familiar maka orang-orang akan berusaha menghubungkannya dengan apa yang mereka tahu. Sebuah bentuk baru yang digunakan dalam desain bangunan biasanya akan menghubungkan bentuk




itu dengan bentuk yang mudah dikenalnya namun beberapa tahun ke depan orang akan menghubungkan bentuk tersebut dengan fungsinya. Tiap bentuk dapat diinterprestasikan dengan beberapa cara. Ketika kita melihat suatu bentuk, penilaian pertama menunjukkan kode mana yang paling kuat sehingga menuntun kita untuk melihat bentuk tersebut. Namun bila penilaian bentuk tersebut dilakukan setelah proses belajar maka penilaian terhadap suatu bentuk tersebut bisa berbeda.

2.3.5 Pembahasan Hasil Desain

Pembahasan hasil desain adalah suatu proses evaluasi ulang terhadap hasil desain yang telah didapat, yang ditekankan pada proses menjawab permasalahan yang telah dirumuskan, yaitu “Bagaimana mewujudkan sebuah penjara yang juga dapat menjadi media edukasi?”. Disini akan terjadi umpan balik terhadap konsep desain yang dihasilkan dari proses analisa yang didukung oleh teori untuk menjawab rumusan permasalahan.



Gambar 2.1 Diagram tahapan perancangan

Perumusan Gagasan	Pengumpulan Data	Analisa	Sintesa
<ul style="list-style-type: none"> KURANGNYA PEMAHAMAN AKAN KORUPSI DAN DAMPAKNYA HUKUMAN TIDAK SETIMPAL BAGI PARA TERPIDANA KORUPSI KERUGIAN NEGARA CAPAI 170 TRILIUN DARI TAHUN 2001-2012 ADANYA DISKON BAGI TERPIDANA KASUS KORUPSI (REMISI) PENJARA YANG MEWAH <p>?</p> <p>DIBUTUHKAN SEBUAH PENJARA KHUSUS BAGI PARA TERPIDANA KASUS KORUPSI</p> <p>?</p> <p>MEWUJUDKAN SEBUAH PENJARA SEBAGAI SEBUAH MEDIA EDUKASI?</p>	<p>DATA PRIMER : SURVEI LAPANGAN, DOKUMENTASI, DAN WAWANCARA. SURVEI LAPANGAN YANG DILAKUKAN YAITU SURVEI TERHADAP TAPAK YANG TERLETAK JALAN PENGAYOMAN NO. 11, KELURAHAN JAMBULA, TERNATE.</p> <p>DATA SEKUNDER MELIPUTI STUDI LITERATUR DAN STUDI KOMPARASI OBYEK SEJENIS. STUDI LITERATUR YANG DILAKUKAN MELIPUTI PENGUMPULAN DATA DARI BERBAGAI SUMBER DATA SEPERTI PUSTAKA, JURNAL, DAN ARTIKEL. KEMUDIAN DILAKUKAN TINJAUAN KOMPARASI OBYEK SEJENIS YANG MELIPUTI PENJARA DAN GALERI UNTUK DIJADIKAN SEBAGAI MASUKAN TERHADAP BEBERAPA ASPEK DESAIN YANG AKAN DIGUNAKAN DALAM PERANCANGAN PEMBELAJARAN KORUPSI DI TERNATE, YANG BERSUMBER DARI PUSTAKA DAN INTERNET.</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - ANALISIS FUNGSI, PELAKU, DAN AKTIVITAS - ANALISIS KEBUTUHAN RUANG - ANALISIS HUBUNGAN DAN ORGANISASI RUANG - ANALISIS TAPAK - ANALISIS RUANG - ANALISIS BENTUK DAN TAMPILAN BANGUNAN - ANALISIS TATA MASSA, SIRKULASI, DAN RUANG LUAR - ANALISIS STRUKTUR, MATERIAL, DAN UTILITAS 	<p>KONSEP : SMART KORUPTORIUM</p> 

Tabel 1.1 Tabel Perancangan

Explorasi Desain

PADA TAHAP EKSPLORASI DESAIN, SEMUA DATA YANG SUDAH TERKUMPUL MULAI DIOLAH MENJADI SEBUAH OBJEK PRA-RANCANGAN. PROSES DARI KONSEP RANCANGAN MENJADI OBJEK PRA-RANCANGAN TIDAK HANYA DIDUKUNG OLEH DATA-DATA YANG SUDAH TERKUMPUL, TAPI JUGA ADA DUA FAKTOR PENTING YAITU PERBENDAHARAAN/BAHASA VISUAL DAN ASAS DAN TEKNIK/SKILL, HAL INI NANTINYA AKAN SANGAT BERPENGARUH TERHADAP WUJUD OBJEK PRA-RANCANGAN YANG MUNCUL DAN ALASAN DI BALIKNYA. PROSES DARI EKSPLORASI DESAIN KE OBJEK PRA-RANCANGAN SEPERTI SEBUAH SIKLUS, TERUS BERPUTAR UNTUK MELENGKAPI KEKURANGAN PADA PROSES SEBELUMNYA.

Imaging..

Present..



PEMBAHASAN HASIL DESAIN ADALAH SUATU PROSES EVALUASI ULANG TERHADAP HASIL DESAIN YANG TELAH DIDAPAT, YANG DITEKANKAN PADA PROSES MENJAWAB PERMASALAHAN YANG TELAH DIRUMUSKAN, YAITU "BAGAIMANA MEWUJUDKAN SEBUAH PENJARA YANG JUGA DAPAT MENJADI MEDIA EDUKASI?". DISINI AKAN TERJADI UMPAN BALIK TERHADAP KONSEP DESAIN YANG DIHASILKAN DARI PROSES ANALISA YANG DIDUKUNG OLEH TEORI UNTUK MENJAWAB RUMUSAN PERMASALAHAN. PADA TAHAP INI JUGA YANG TERJADI ADALAH PROSES PENGEMBANGAN DARI OBJEK RANCANGAN YANG SUDAH ADA. PENGEMBANGAN DARI OBJEK PRA-RANCANGAN MENJADI SEBUAH RANCANGAN PADA AKHIRNYA DIPERLUKAN SEBUAH KEPUTUSAN BIJAK DARI PERANCANG TERKAIT OBJEK RANCANGANNYA YANG DIBATASI OLEH TUNTUTAN MANUSIA DAN WAKTU YANG ADA.

Testing..

Pembahasan Hasil Desain

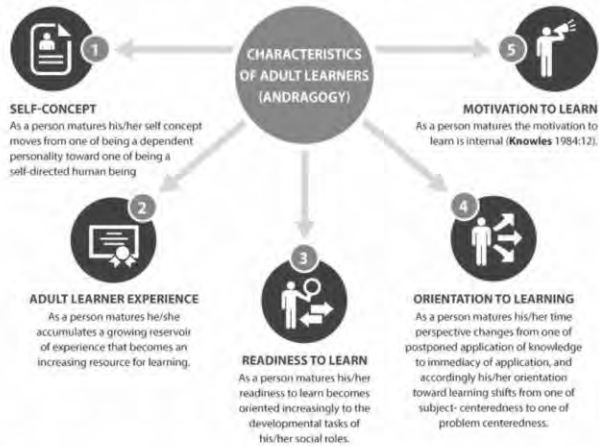
Gambar 2.2 Diagram tahapan eksplorasi dan pembahasan desain

ANDRAGOGI

KNOWLES'

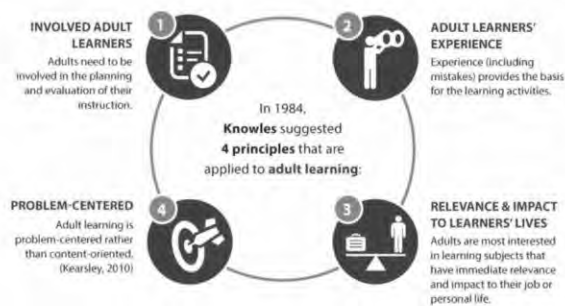
5 ASSUMPTIONS OF ADULT LEARNERS

In 1980, Knowles made 4 assumptions about the characteristics of adult learners (andragogy) that are different from the assumptions about the characteristics of child learners (pedagogy). In 1984, Knowles added the 5th assumption.

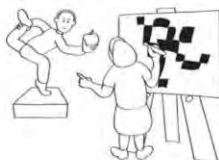


KNOWLES'

4 PRINCIPLES OF ANDRAGOGY



REPRESENTATION AND REPRESENTATIONAL MEANING (COLLIN DAVIES & ROBERT G. HERSHBERGER)



REPRESENTASI SEBAGAI PROSES ABSTRAKSI ADALAH CARA YANG LEBIH TEPAT UNTUK REPRESENTASI PEMAHAMAN. REPRESENTASI HARUS DATANG DARI "REALITAS", TETAPI JUGA HARUS MENGANDUNG INFORMASI YANG CUKUP TEPAT UNTUK TUJUAN YANG TELAH DITETAPKAN"

- PETER EISENMANN -

KE-RUANG-AN & SIKUENS (TADAO ANDO)

"KADANG-KADANG DINDING MEWUJUDKAN KEKUATAN YANG BERBATASAN DENGAN KEKERASAN. MEREKA MEMILIKI KEKUASAAN UNTUK MEMBAGI RUANG, TEMPAT MENGUBAH BENTUK, DAN MEMBUAT DOMAIN BARU. DINDING ADALAH ELEMEN PALING DASAR DARI ARSITEKTUR, TAPI MEREKA JUGA BISA MENJADI YANG PALING MEMPERKAYA"

- TADAO ANDO -



IF YOU GIVE PEOPLE NOTHINGNESS, THEY CAN PONDER WHAT CAN BE ACHIEVED FROM THAT NOTHINGNESS.

-TADAO ANDO -

Gambar 2.3 Pendekatan yang dipakai dalam merancang



BAB III PROGRAM DAN TAPAK

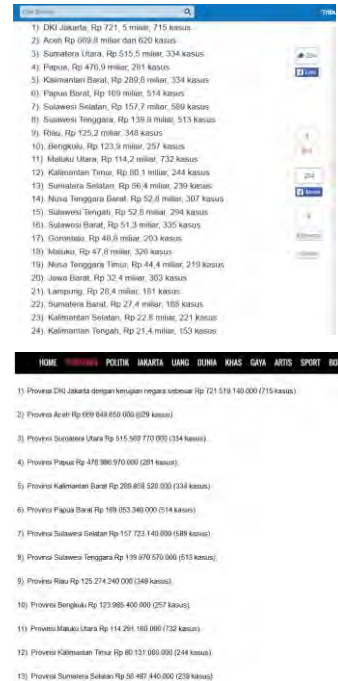
3.1 Latar Belakang Pemilihan Lokasi

Dalam proses pemilihan lokasi ada beberapa faktor yang menjadi landasan, diantaranya faktor keseimbangan pembangunan yang merata di Indonesia dan juga daerah dengan tingkat kasus korupsi terbanyak di Indonesia.

Indonesia adalah negara yang terdiri dari ribuan pulau, negara yang dianugerahi sumber daya yang begitu besar oleh Tuhan. Namun, pembangunan yang terjadi di negara ini sejak zaman orde baru masih terkonsentrasi di pulau Jawa, hal ini dikarenakan sekitar 80 persen industri berasal dari Jawa. Padahal pembangunan yang terjadi dalam sebuah negara haruslah merata agar tidak adanya kecemburuan sosial yang terjadi. Dari pembangunan yang dilakukan tercatat kawasan Indonesia timur memiliki angka pembangunan yang sangat sedikit.

Indonesia juga salah satu negara yang tercatat selalu masuk dalam peringkat 10 besar negara terkorup di dunia. Hal ini juga tidak terlepas dari peran masing-masing daerah untuk “Menyumbangkan” kasus korupsi di Indonesia. Dari beberapa hasil survey, DKI Jakarta selalu mendominasi posisi pertama daerah terkorup di Indonesia, selanjutnya ada beberapa daerah yang sering

mendominasi salah satunya adalah propinsi Maluku Utara.



Gambar 3.1 Survei provinsi terkorup di Indonesia menurut beberapa sumber

Propinsi Maluku Utara selalu menduduki posisi lima besar propinsi dengan kasus korupsi terbanyak dan dengan dana yang terbilang cukup banyak. Maluku Utara adalah propinsi yang terdiri dari delapan kabupaten dan dua kota yaitu kota Ternate dan Tikep (Tidore Kepulauan). Hal mendukung untuk dijadikannya Ternate sebagai lokasi perencanaan kawasan pendidikan dan pembelajaran ini, selain itu juga Ternate adalah satu-satunya kota di propinsi Maluku Utara yang memiliki lapas kelas IIA yang bisa dijadikan sebagai tempat pengembangan untuk perancangan kawasan pendidikan dan pembelajaran akan korupsi dan dampaknya bagi masyarakat.





KOTA TERNATE MENJADI PILIHAN KARENA MERUPAKAN PUSAT AKTIVITAS DI MALUKU UTARA DAN JUGA TERDAPAT LAPAS PUSAT DI PROVINSI MALUKU UTARA DI TERNATE DI TERNATE, SEBAGAI LAHAN CENDERUNG DATAR, HANYA TERDAPAT GUNDUKAN DI DEPANNYA DENGAN VEGETASI DISEKITAR SITE BANYAK TERDAPAT POHON PISANG, KELAPA DAN POHON TREMBESI YANG CUKUP MEMBERI KETEDUHAN DI LAHAN INI. LAHAN INI JUGA SEBAGAI PENGEMBANGAN DARI LAPAS YANG SUDAH ADA SEBELUMNYA.



LUAS TAPAK :
 9000 M2
KDB :
 50 – 70%
KLB : 3
KETINGGIAN BANGUNAN : 2 – 3 LANTAI
GSB : 8-10 METER
PERUNTUKAN : KAWASAN PERMUKIMAN
 BERKEPADATAN SEDANG, KAWASAN
 PENGEMBANGAN KOTA BARU, JALUR
 EVAKUASI BENCANA.

Gambar 3.2 Gambar-lokasi di Ternate

3.2 Penentuan Lokasi

Kota Ternate adalah sebuah kota yang berada dibawah kaki gunung api Gamalama pada sebuah Pulau Ternate di Provinsi Maluku Utara, Indonesia. Ternate menjadi satu kota otonom sejak 4 Agustus 2010, dan menjadi Ibukota sementara Provinsi Maluku Utara sampai Sofifi yang menjadi ibukotanya di Pulau Halmahera siap secara infrastruktur.

Ternate merupakan kota kepulauan yang memiliki luas wilayah 547,736 km², dengan 8 pulau. Pulau Ternate, Pulau Hiri, Pulau Moti, Pulau Mayau, dan Pulau Tifure merupakan lima pulau yang berpenduduk, sedangkan terdapat tiga pulau lain seperti Pulau Maka, Pulau Mano dan Pulau Gurida merupakan pulau berukuran kecil yang tidak berpenghuni.

Kondisi topografi Kota Ternate dengan sebagian besar daerah bergunung dan berbukit, terdiri atas pulau vulkanis dan pulau karang dengan kondisi jenis tanah Rogusal (Pulau Ternate, Pulau Hiri, dan Pulau Moti) dan Rensika (Pulau Mayau, Pulau Tifure, Pulau Maka, Pulau Mano dan Pulau Gurida). Kondisi topografi Kota Ternate juga ditandai dengan keberagaman ketinggian dan permukaan laut antara 0-700 m dpl. Iklim Kota Ternate sangat dipengaruhi oleh iklim laut dan memiliki dua musim yang seringkali diselingi dengan dua kali masa pancaroba disetiap tahunnya.

3.2.1 Site Terpilih

Lahan kosong depan Lembaga Pemasyarakatan Kelas II a Ternate, Jalan Pengayoman No.11, Kelurahan Jambula, Kecamatan Pulau Ternate, Kota Ternate, Propinsi Maluku Utara.

3.2.2 Kondisi Lahan

Merupakan lahan kosong, dengan topografi disekitar site sedikit berkontur. Kontur kemiringan di dalam site hampir tidak ada, dengan vegetasi disekitar site banyak terdapat pohon pisang, kelapa dan pohon trembesi yang cukup memberi keteduhan di lahan ini. Lahan ini juga sebagai pengembangan dari lapas yang sudah ada sebelumnya. Dalam lahan sekarang sudah terdapat beberapa rumah liar yang mungkin dalam pengembangannya akan ditertibkan.

3.2.3 Potensi Lahan

Merupakan lahan dengan potensi tinggi baik dari segi ekonomi, sosial dan pendidikan, tetapi belum dimanfaatkan dengan baik. Letaknya berada di kawasan yang jauh dari pusat perkotaan tapi sangat dekat dengan fasilitas pendidikan dan permukiman warga. Hal ini memberi potensi untuk bisa dikembangkan tidak hanya sebagai sebuah penjara tambahan, tapi juga sebagai kawasan pembelajaran.

3.2.4 Peraturan Site

- Luas Tapak : 9000 m²
- KDB : 50 – 70%
- KLB : 3
- Ketinggian Bangunan : 2 – 3 Lantai



- GSB : 8-10 meter
- Peruntukan : kawasan permukiman berkepadatan sedang, kawasan pengembangan kota baru, jalur evakuasi bencana.

3.2.5 Batas Site

- Sebelah barat berbatasan dengan jalan desa yang beraspal dan tanah tegalan (perkebunan) penduduk. Terdapat juga permukiman penduduk di sana,
- Sebelah Timur berbatasan dengan rumah dinas pegawai Lembaga Pemasyarakatan Kelas II a Ternate dan STIKIP (Sekolah Tinggi Ilmu Keguruan Dan Ilmu Pendidikan).
- Sebelah Utara berbatasan dengan Kantor Rupbasan Ternate dan sangat tampak Gunung Gamalama.
- Sebelah Selatan berbatasan dengan rumah dan tanah tegalan (perkebunan) penduduk, serta kurang lebih 800 meter kearah selatan merupakan lautan lepas.

3.3 Fasilitas Objek Rancangan

1. Fasilitas utama

Fasilitas utama yang mengisi objek rancangan ini adalah penjara. Penjara ini lebih dikhususkan untuk para tahanan kasus korupsi,

namun tidak menutup kemungkinan untuk para tahanan lain. Fasilitas ini sangat mendukung isu yang coba diangkat karena akan menjadi eksplorasi lebih terhadap pengguna dan juga penikmat bangunan ini.

2. Fasilitas Penunjang

Fasilitas penunjang menjadi perhatian utama dalam perancangan sebab fasilitas-fasilitas inilah yang akan menunjang fasilitas utama dan konsep penjara sebagai media edukasi. Salah satu contohnya adalah galeri yang cukup memakan banyak ruang untuk meletakkan barang-barang atau koleksi yang akan memberikan edukasi mengenai korupsi.

3. Fasilitas Pelayanan

Fasilitas ini terdiri dari beberapa fasilitas yang akan lebih mengarah terhadap konsep edukasi penjara ini sendiri. Selain itu juga akan mendukung fungsi alternatif tempat ini sebagai sebuah kawasan wisata.

4. Fasilitas keamanan

Fasilitas ini akan sepenuhnya berfungsi bagi para pengelola bangunan ini.

FASILITAS UTAMA YANG MENGISI OBJEK RANCANGAN INI ADALAH PENJARA. PENJARA INI LEBIH DIKHUSUSKAN UNTUK PARA TAHANAN KASUS KORUPSI, NAMUN TIDAK MENUTUP KEMUNGKINAN UNTUK PARA TAHANAN LAIN. FASILITAS INI SANGAT MENDUKUNG ISU YANG COBA DIANGKAT KARENA AKAN MENJADI EKSPLORASI LEBIH TERHADAP PENGGUNA DAN JUGA PENIKMAT BANGUNAN INI.



FASILITAS PENUNJANG MENJADI PERHATIAN UTAMA DALAM PERANCANGAN SEBAB FASILITAS-FASILITAS INILAH YANG AKAN MENUNJANG FASILITAS UTAMA DAN KONSEP PENJARA SEBAGAI MEDIA EDUKASI. SALAH SATU CONTOHNYA ADALAH GALERI YANG CUKUP MEMAKAN BANYAK RUANG UNTUK MELETAKKAN BARANG-BARANG ATAU KOLEKSI YANG AKAN MEMBERIKAN EDUKASI MENGENAI KORUPSI.



FASILITAS KEAMANAN INI AKAN SEPENUHNYA BERFUNGSI BAGI PARA PENGELOLA BANGUNAN INI YAITU PETUGAS SIPIR PENJARA



FASILITAS PELAYANAN ADALAH FASILITAS YANG TERDIRI DARI BEBERAPA FASILITAS YANG AKAN LEBIH MENGARAH TERHADAP KONSEP EDUKASI PENJARA INI SENDIRI. SELAIN ITU JUGA AKAN MENDUKUNG FUNGSI ALTERNATIF TEMPAT INI SEBAGAI SEBUAH KAWASAN WISATA.

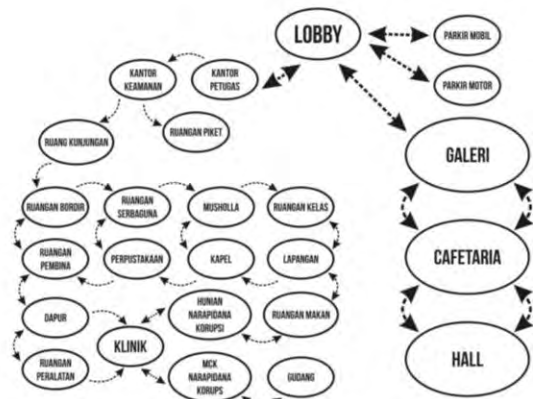


DIAGRAM OPERASIONAL PENGELOLA

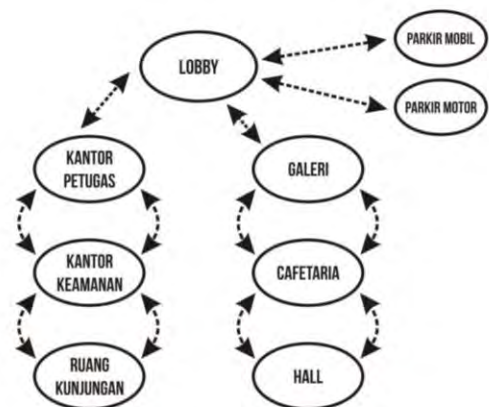


DIAGRAM OPERASIONAL PENGUNJUNG

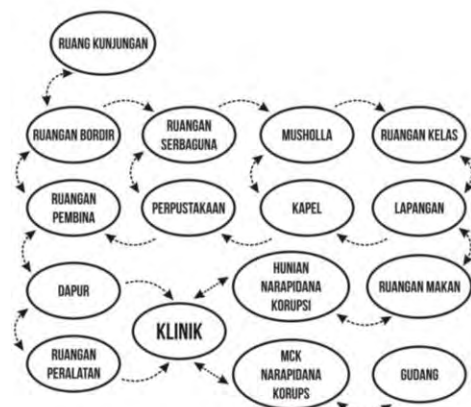
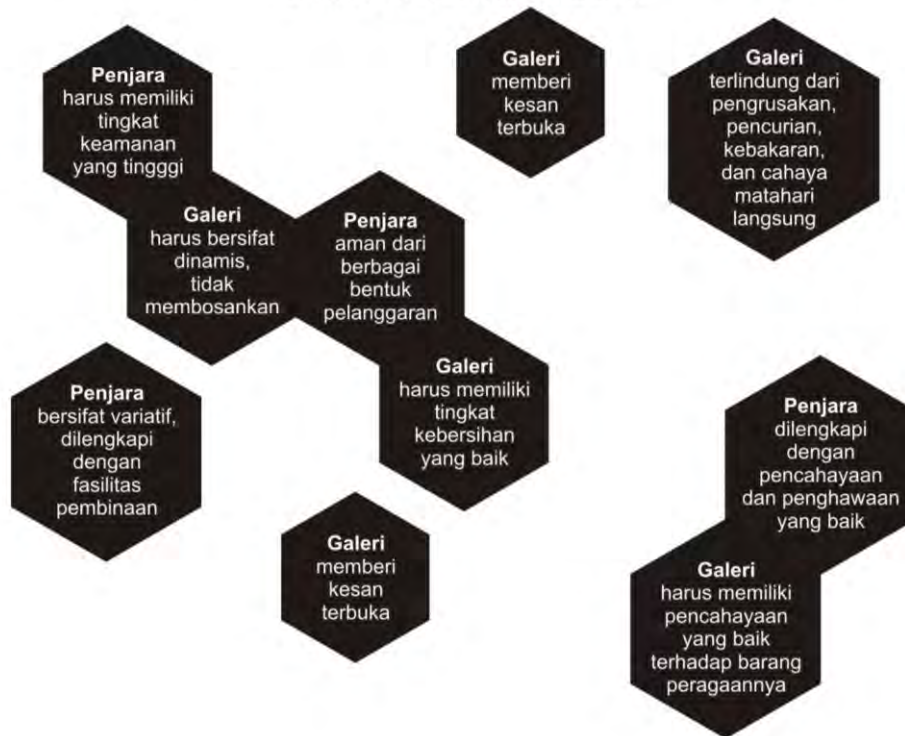


DIAGRAM OPERASIONAL TAHANAN

Gambar 3.3 Fasilitas dan diagram operasional ruang

...ITAS UTAMA YANG DITAWARKAN DALAM OBJEK RANCANGAN KALI INI ADALAH PENJARA DENGAN GALERI KE
 3AI FASILITAS PENDUKUNGNYA. HAL INI TENTU MEMUNCULKAN BANYAK DESAIN KRITERIA BAIK YANG MEN
 ILITAS PENJARA MAUPUN GALERI ITU SENDIRI. BEBERAPA KRITERIA DESAIN ITU COBA LEBIH DISPEKIFIKAS
 MENJADI BEBERAPA DIANTARANYA :

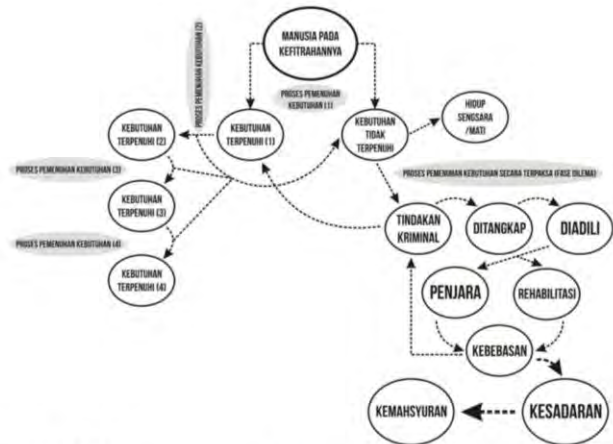


NAMA RUANG/ FASILITAS	LUAS PER UNIT (M ²)	KAPASITAS (ORANG)	BANYAK RUANG
HUNIAN TAHANAN KORUPSI	3	1	200
MCK NARAPIDANA KORUPSI	3	1	100
DAPUR	75	1	1
PERPUSTAKAAN	100	50	1
RUANGAN BORDIR	100	50	1
RUANGAN SERBAGUNA	100	50	1
MUSHOLLA	100	100	1
KAPEL	75	1	1
LAPANGAN	400	N/S	3
RUANGAN KELAS	50	28	6
KANTOR PETUGAS	50	25	4
RUANGAN PIKET	40	4	1
LOBBY	20	4	1
RUANGAN PEMBINA	50	6	1
RUANGAN PERALATAN	50	N/S	1
KLINIK	70	10	1
GUDANG	50	N/S	2
KANTOR KEAMANAN	30	6	1
RUANG KUNJUNGAN	50	20	1
RUANGAN MAKAN	100	75	100
PARKIR MOTOR	2.5	-	40
PARKIR MOBIL	15	-	1
CAFETARIA	300	-	1
GALERI	400	-	1
HALL	300	-	1

PROGRAM KEBUTUHAN RUANG



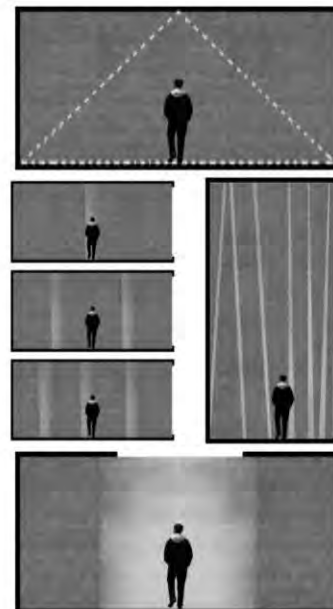
BAB IV KONSEP DAN EKSPLORASI DESAIN SEQUENCE..



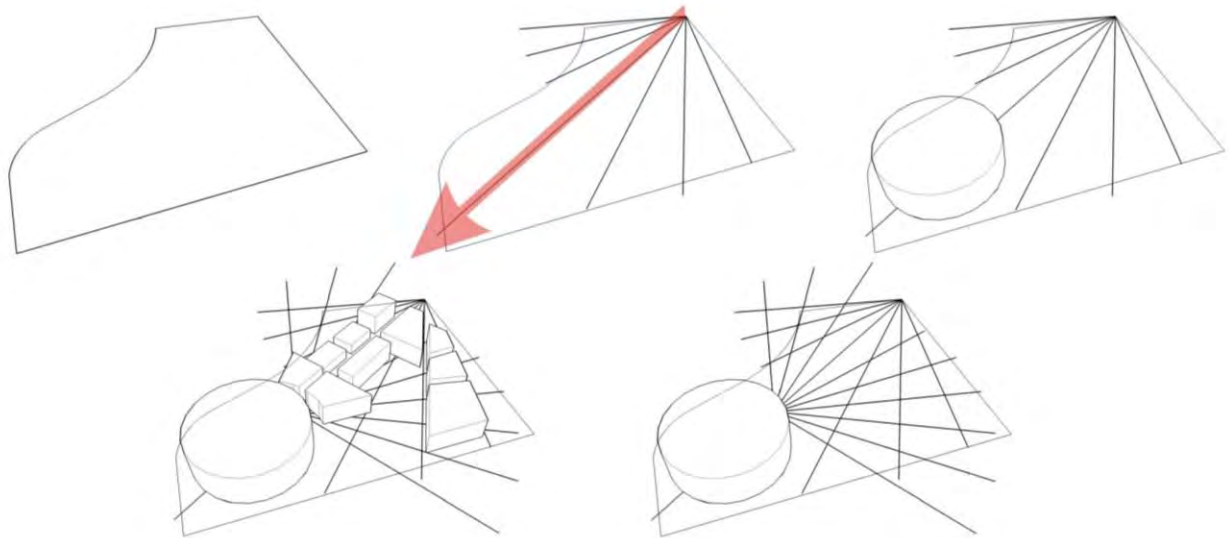
SHAPE...



SPACE..



Gambar 4.1 Ilustrasi Konsep dan Representasi



TAMPAK ARSITEKTUR SELALU BERBICARA TENTANG BAYANGAN, SIMETRI PROPORSI DAN SEBAGAINYA. HAL INI HARUSLAH SUDAH MENJADI KEHARUSAN DALAM MENDESAIN, NAMUN HAL APA YANG LEBIH BISA DIKEMBANGKAN ATAU DIINOVASIKAN HARUSLAH MENJADI SATU ALTERNATIF DALAM PERANCANGAN. KONSEP TAMPAK BANGUNAN INI YAITU “PARTICIPATORY FACADE”, DIMANA TAMPAK PADA BANGUNAN AKAN SECARA BEBAS DIBENTUK OLEH MASYARAKAT DENGAN GRAFFITI YANG DAPAT MENGASPIRASIKAN PENDAPAT DAN PERASAAN MEREKA TERHADAP KORUPSI

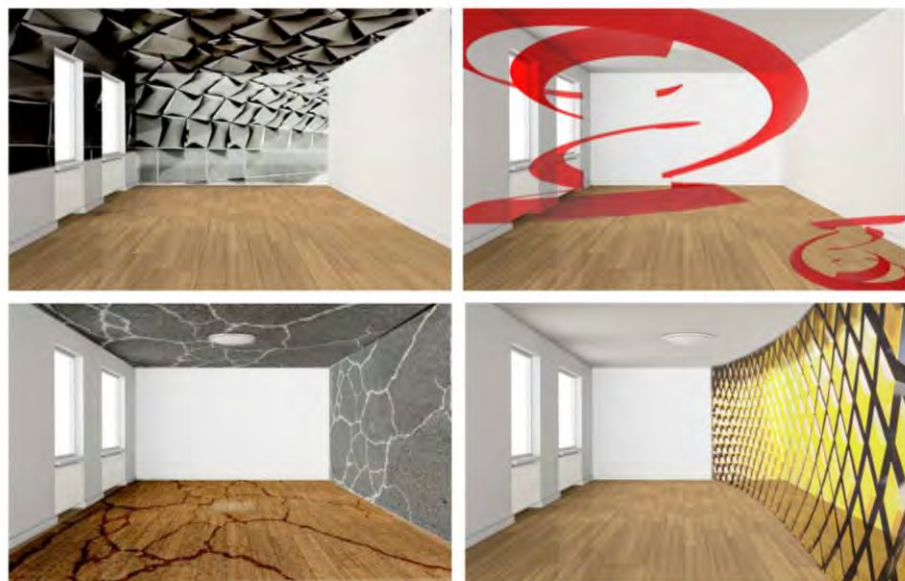


BAYANGAN?..

PROPORSI?..

SIMETRI?..

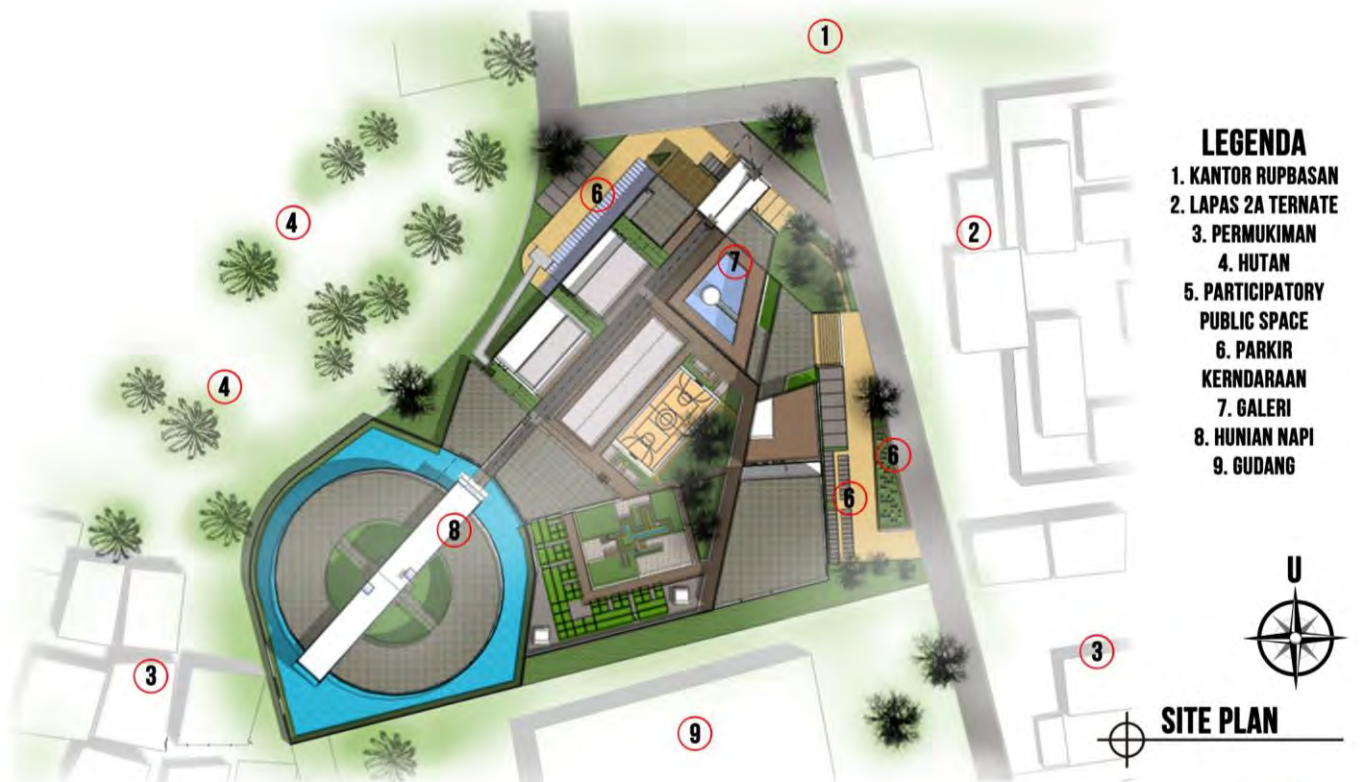
**“ADAPTIVE
SPACE”**



Gambar 4.2 Eksplorasi konsep



Gambar 4.3 Lay-out Plan



Gambar 4.4 Site Plan



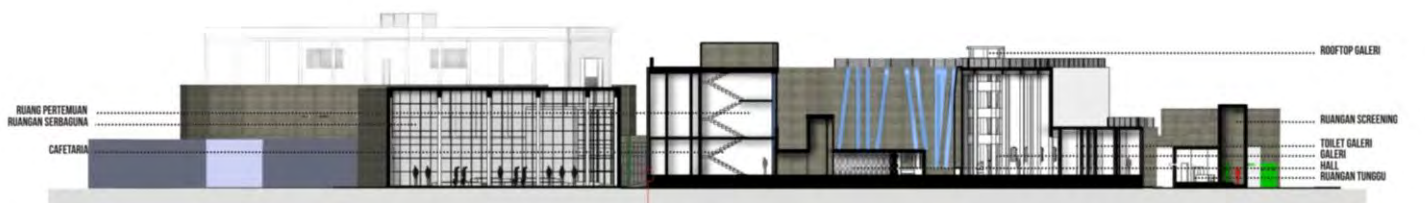
TAMPAK TIMUR KORUPTORIUM

2 4 6



TAMPAK UTARA KORUPTORIUM

2 4 6



POTONGAN A-A'

2 4 8



POTONGAN C-C'

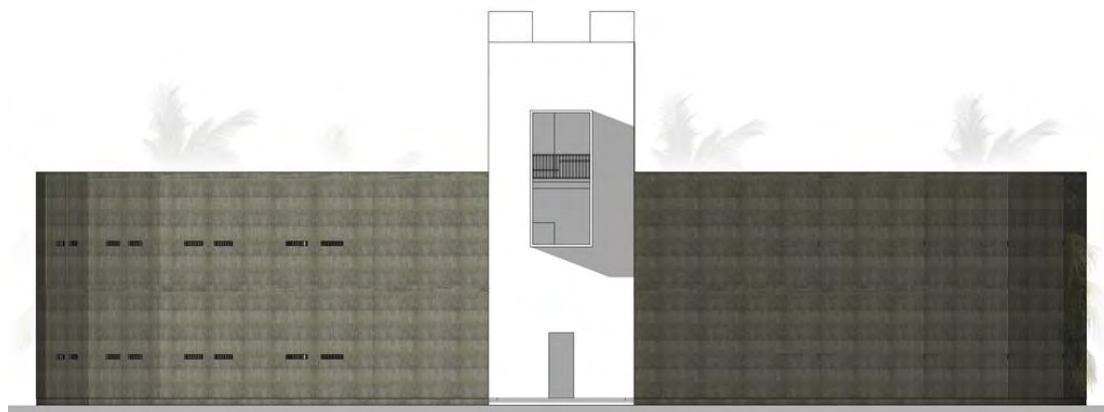
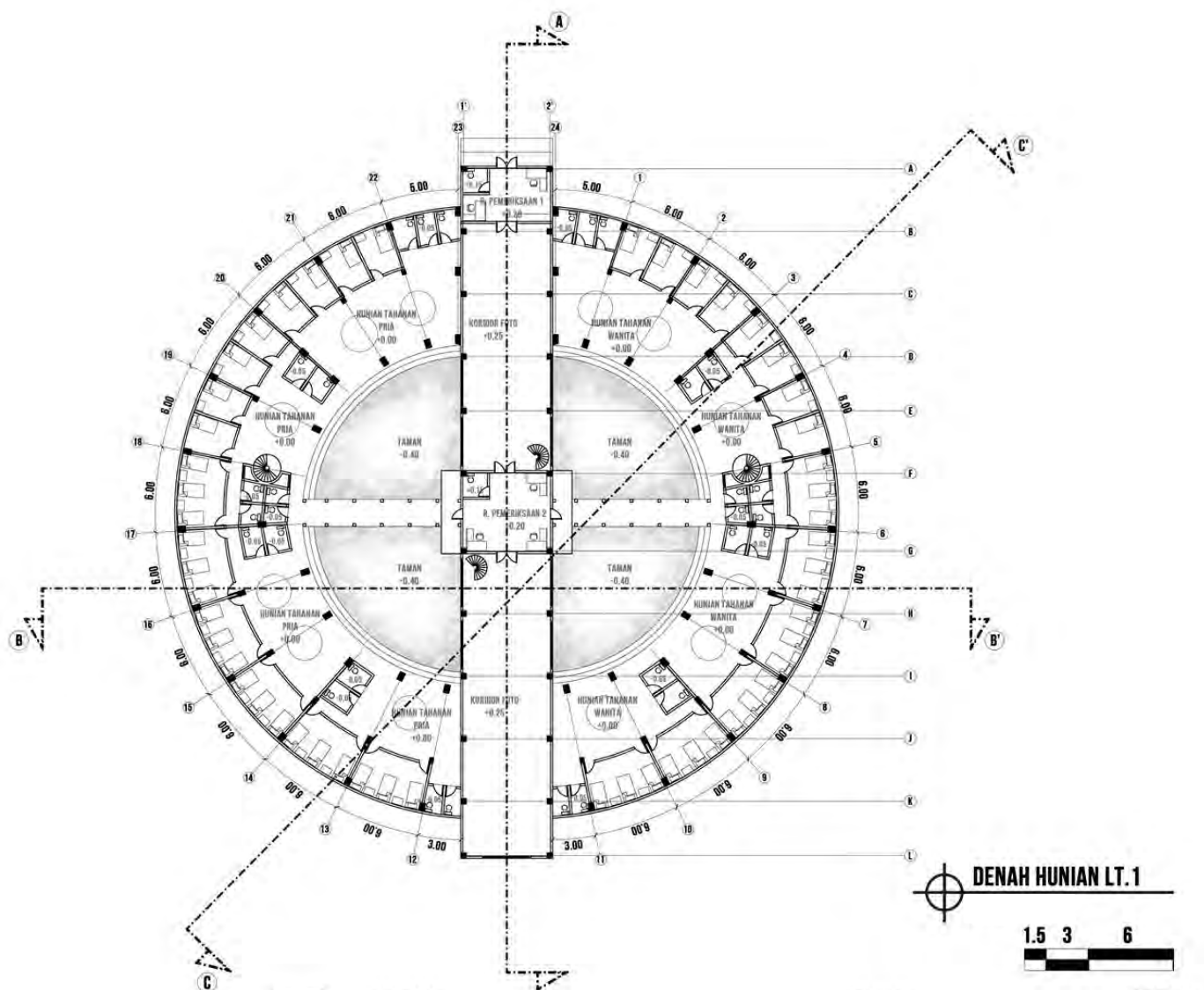
2 4 8



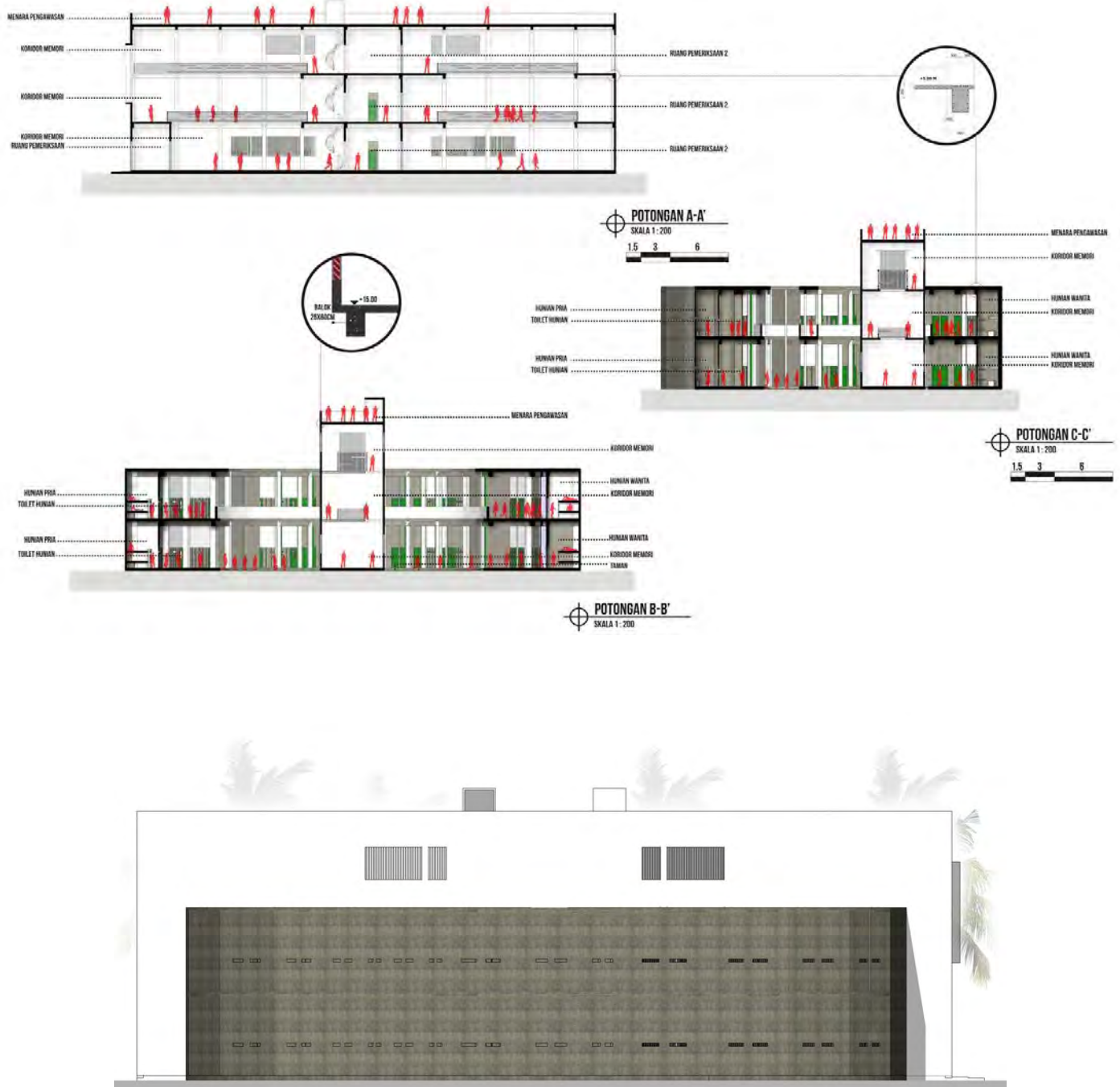
POTONGAN B-B'

2 4 8

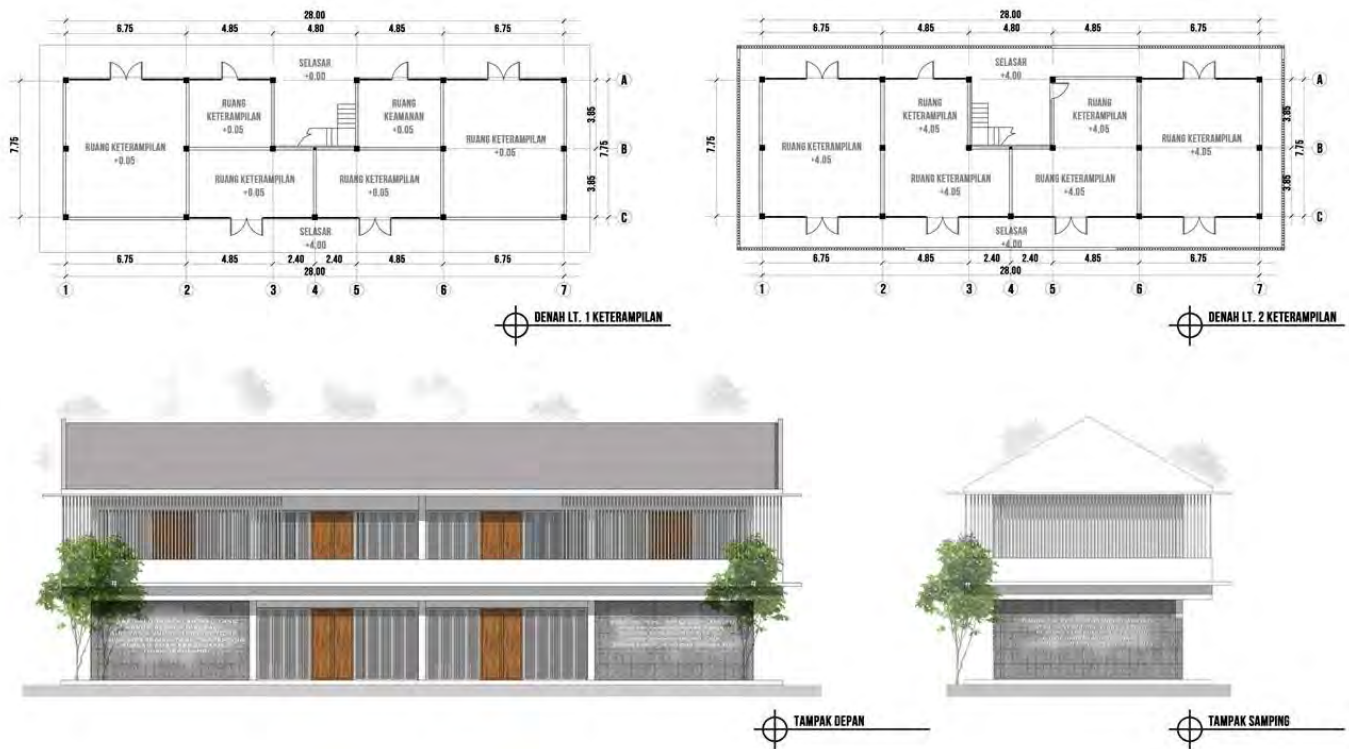
Gambar 4.5 Tampak dan Potongan keseluruhan



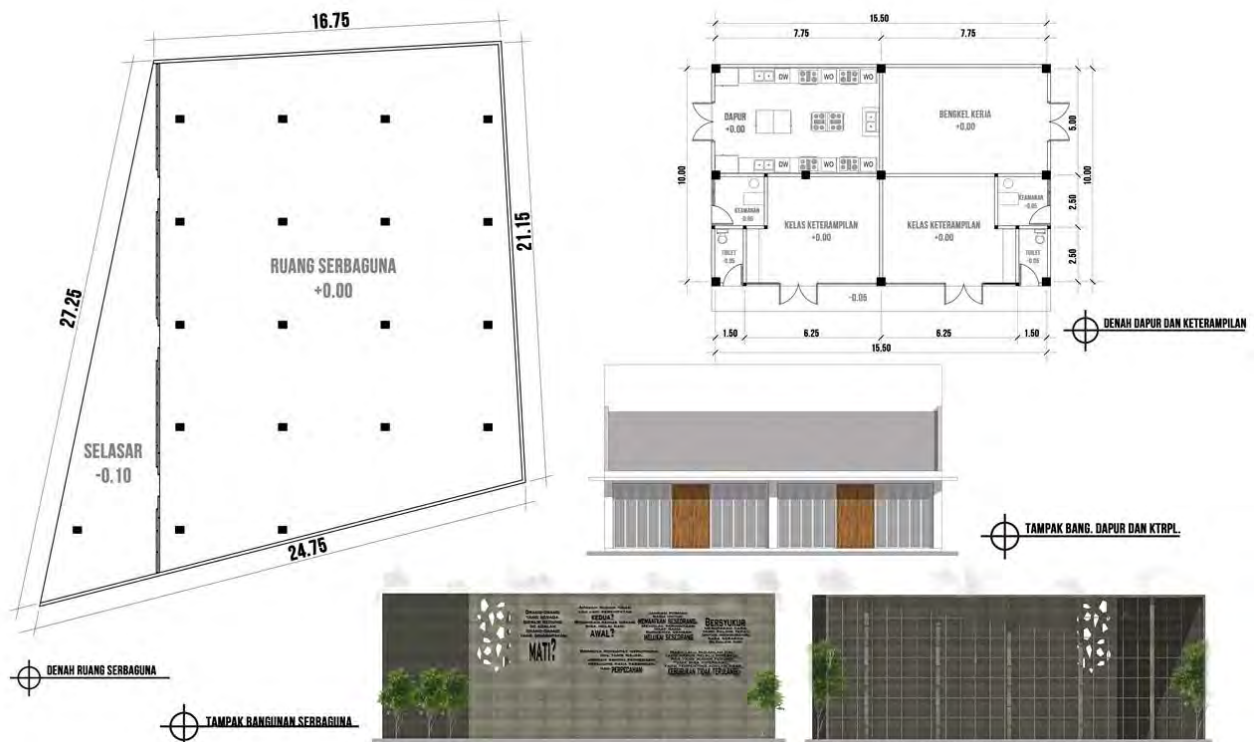
Gambar 4.6 Tampak dan Denah Hunian



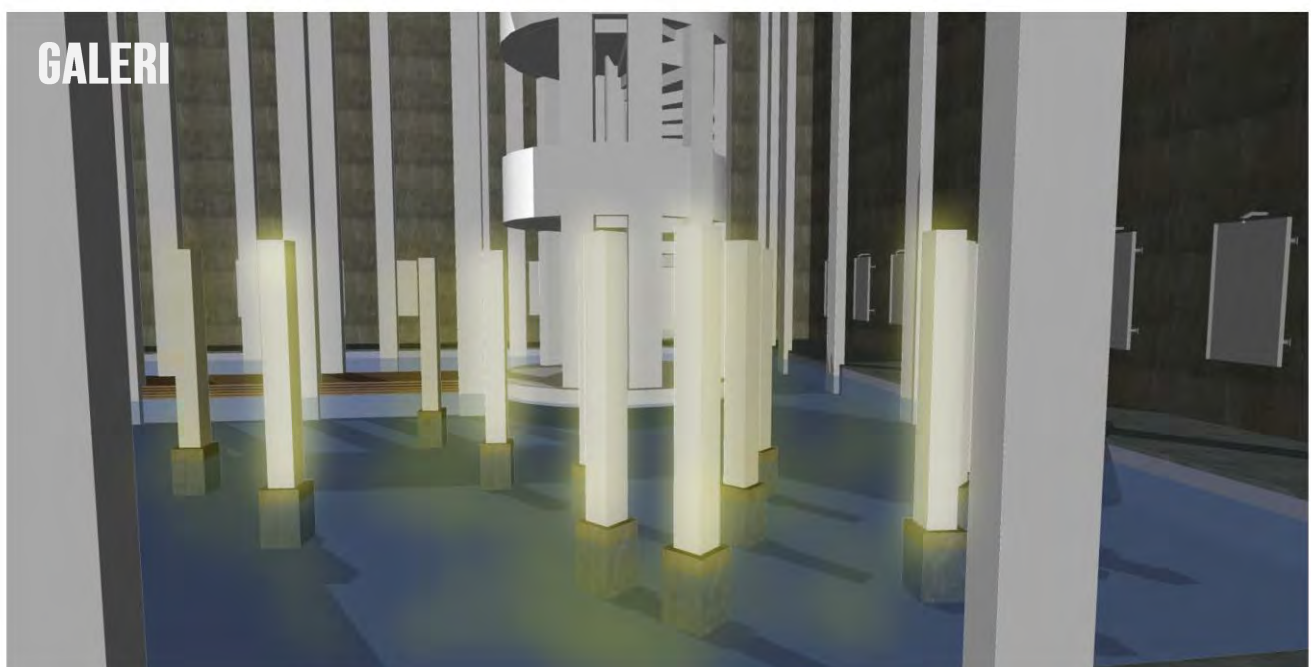
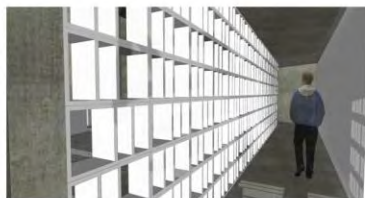
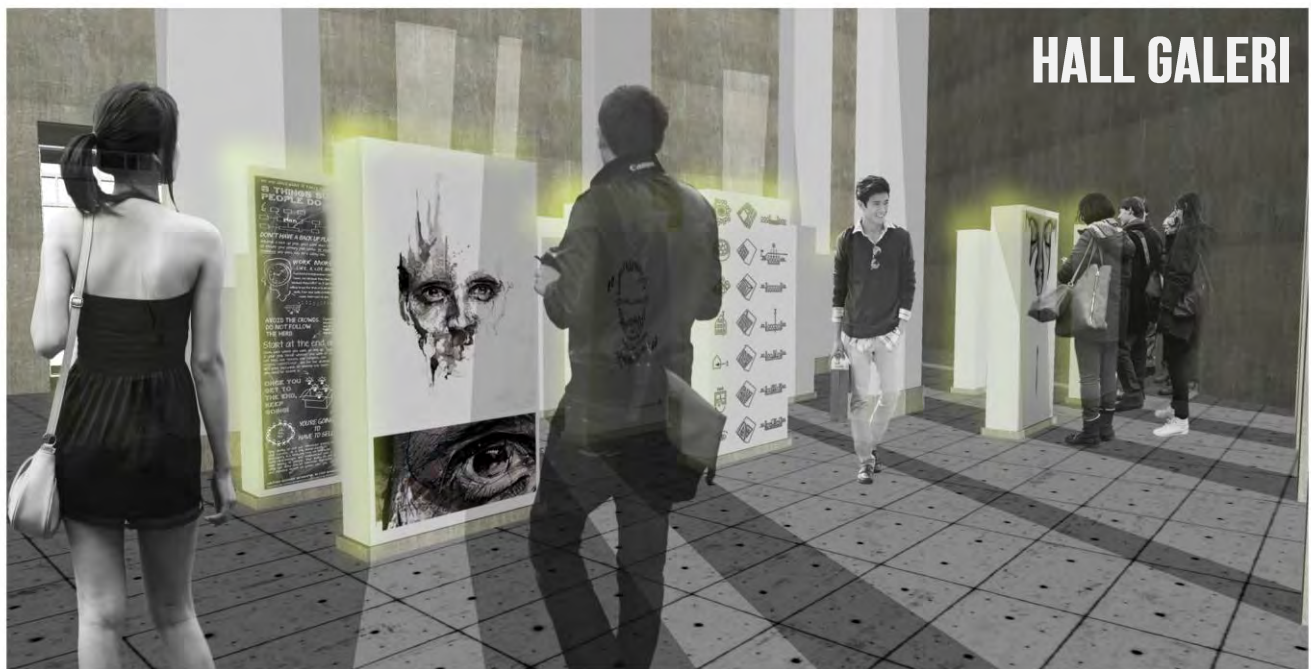
Gambar 4.7 Potongan dan Tampak Hunian



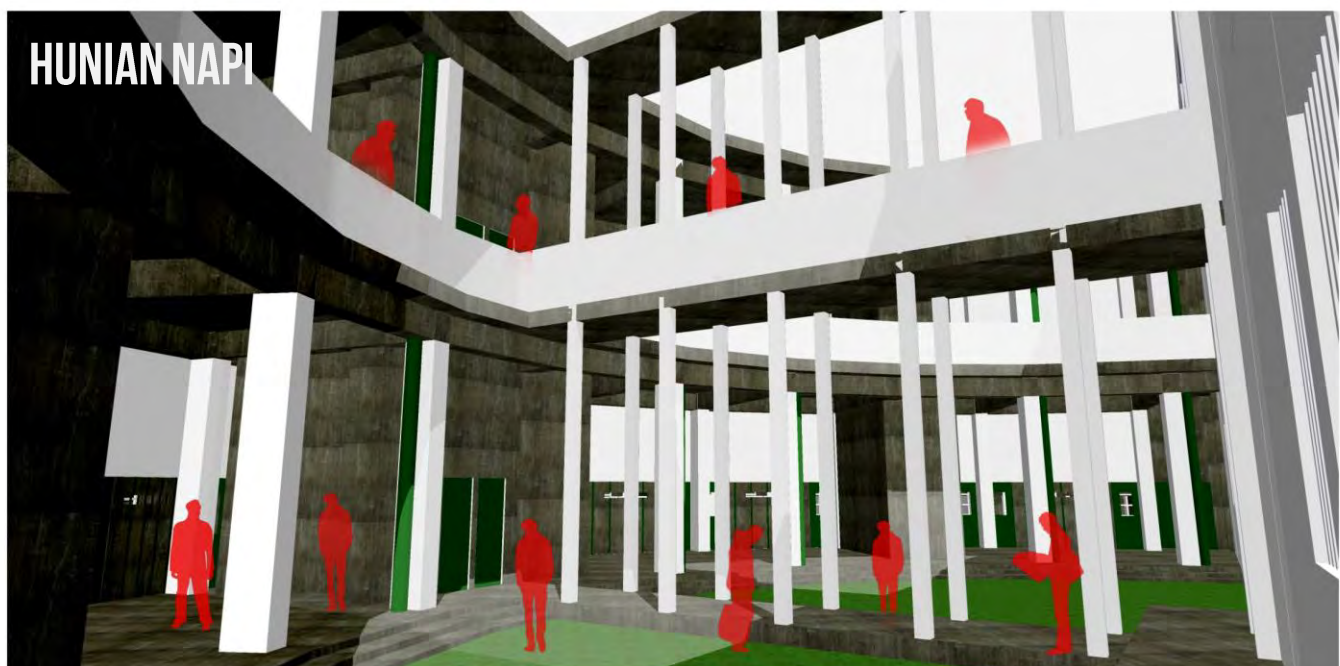
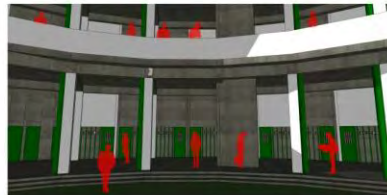
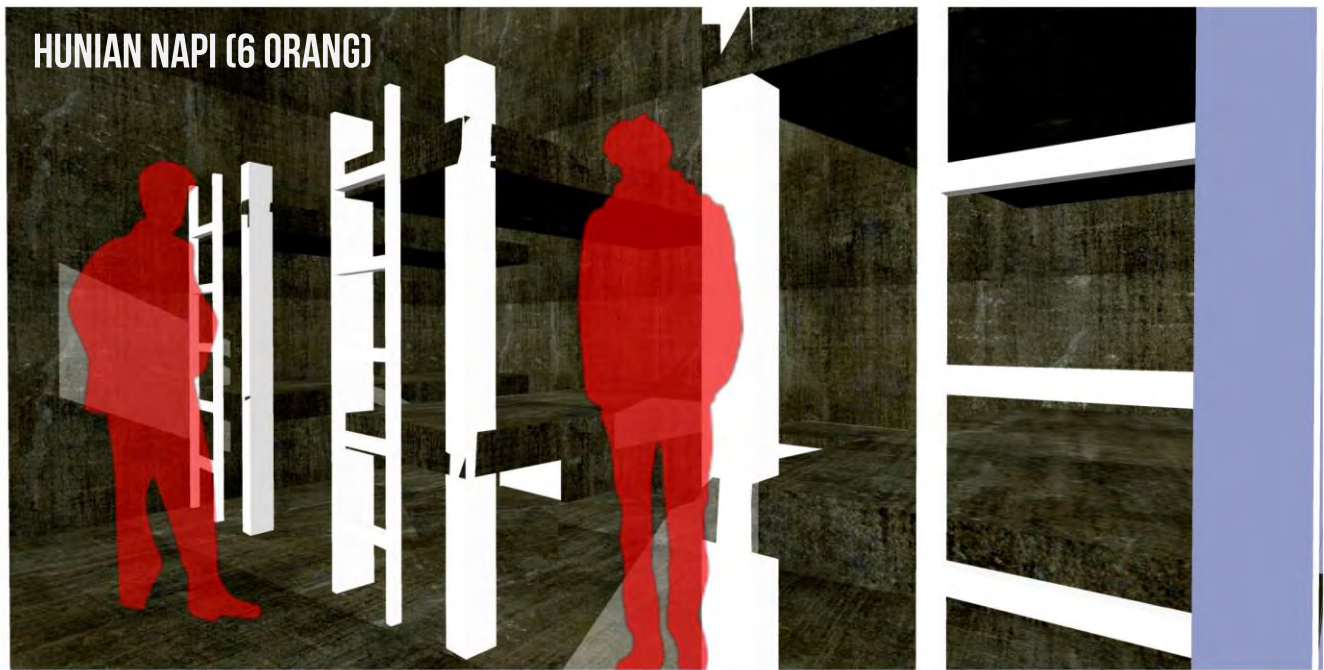
Gambar 4.8 Denah dan Tampak Bangunan Keterampilan



Gambar 4.9 Denah dan tampak bangunan serbaguna dan dapur



Gambar 4.11 Perspektif 2



Gambar 4.12 Perspektif 3

KESIMPULAN

Pendidikan anti-korupsi dengan kehadiran arsitektur tidak dapat menjamin kalau tingkat kasus korupsi di Indonesia dan khususnya di suatu wilayah akan berkurang, namun dapat membuat masyarakat belajar akan dampak buruk yang terjadi jika terlibat dalam kasus korupsi. Pendidikan anti-korupsi dengan kehadiran arsitektur dapat dicapai dengan beberapa hal diantaranya dengan pendekatan andragogi, yang dikonversikan menjadi tatanan dan massa yang menghadirkan iklim dan suasana yang membuat para narapidana terkait kasus korupsi ini belajar secara tidak langsung. Perilaku para koruptor juga dibimbing dengan dilatih tertib melalui tatanan ruangan-ruangan yang dihuni oleh para koruptor. Selain itu adanya pembagian zona dari mulai zona dengan penjagaan ketat hingga zona yang cukup longgar untuk tempat beraktifitas para koruptor. Sedangkan untuk masyarakat umum/pengunjung, sarana edukasi yang disediakan adalah galeri, participatory public space, dan juga participatory façade sebagai media untuk para masyarakat belajar serta mengeluarkan aspirasi mereka tentang korupsi maupun koruptor. Kehadiran galeri ini juga menjadi media kontak para pengunjung (bukan keluarga) dengan para koruptor sekaligus memberi gambaran nyata akan hukuman untuk para koruptor jika terlibat kasus korupsi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Adler, David (1999). Metric Handbook Planning and Design Data, 2nd Edition, Architectural Press.
- [2] Ching, Francis D.K (2008). Arsitektur: Bentuk-Ruang dan Susunannya. Jakarta: Erlangga
- [3] Davies, Colin (2011). Thinking about Architecture: An Introduction to Architectural Theory. New York.
- [4] Dubberly, Hugh (2004). How do you design? A Compendium of models. Dubberly Design Office. San Fransisco.
- [5] Duerk, D P (1993). Architectural Programming, Information Management for Design. Van Nostrand Reinhold, New York.
- [6] Zeisel, John (2006). Inquiry By Design. New York: W.W. Norton & Company
- [7] Dok Stranas PPK 2012-2025
- [8] Peraturan daerah kota Ternate Nomor 02 tahun 2012
- [9] UU No.31 tentang Pemberantasan Tindak Pidana Korupsi
- [10] <http://www.tribunnews.com/nasional/2012/10/01/ini-dia-peringkat-provins-terkorup-di-indonesia> (diakses 3 November 2014)
- [11] <http://academia.edu/> (diakses 7,8,11 November 2014)
- [12] <http://ternatelapas.blogspot.com/> (diakses 8 November 2014)
- [13] http://id.wikipedia.org/wiki/Kota_Ternate (diakses 8 November 2014)
- [14] <http://www.tschumi.com/bernard-tschumi/> (diakses 10 November 2014)
- [15] <http://lib.ui.ac.id/> (diakses 10 November 2014)
- [16] https://www.academia.edu/1748347/2012_-_Metoda_Perancangan_Arsitektur_-_Inquiry_by_Design_John_Zeisel_ (diakses 25 Februari 2015)

LAMPIRAN

Konsep Desain...

Keperawatan Transisi Keluarga Mandiri

Keperawatan Transisi Keluarga Mandiri adalah suatu pendekatan dalam memberikan asuhan keperawatan kepada keluarga yang mengalami perubahan peran dan fungsi keluarga akibat adanya masalah kesehatan pada salah satu anggotanya. Pendekatan ini bertujuan untuk membantu keluarga dalam menghadapi perubahan tersebut dengan cara meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap keluarga dalam merawat anggota keluarga yang sakit.

Keperawatan Transisi Keluarga Mandiri adalah suatu pendekatan dalam memberikan asuhan keperawatan kepada keluarga yang mengalami perubahan peran dan fungsi keluarga akibat adanya masalah kesehatan pada salah satu anggotanya. Pendekatan ini bertujuan untuk membantu keluarga dalam menghadapi perubahan tersebut dengan cara meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap keluarga dalam merawat anggota keluarga yang sakit.

Keperawatan Transisi Keluarga Mandiri adalah suatu pendekatan dalam memberikan asuhan keperawatan kepada keluarga yang mengalami perubahan peran dan fungsi keluarga akibat adanya masalah kesehatan pada salah satu anggotanya. Pendekatan ini bertujuan untuk membantu keluarga dalam menghadapi perubahan tersebut dengan cara meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap keluarga dalam merawat anggota keluarga yang sakit.

Latar Belakang...

Salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan proses keperawatan adalah kemampuan keluarga dalam menghadapi perubahan peran dan fungsi keluarga akibat adanya masalah kesehatan pada salah satu anggotanya. Pendekatan Keperawatan Transisi Keluarga Mandiri bertujuan untuk membantu keluarga dalam menghadapi perubahan tersebut dengan cara meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap keluarga dalam merawat anggota keluarga yang sakit.

Salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan proses keperawatan adalah kemampuan keluarga dalam menghadapi perubahan peran dan fungsi keluarga akibat adanya masalah kesehatan pada salah satu anggotanya. Pendekatan Keperawatan Transisi Keluarga Mandiri bertujuan untuk membantu keluarga dalam menghadapi perubahan tersebut dengan cara meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap keluarga dalam merawat anggota keluarga yang sakit.

Keterangan:

A. Ruang Transisi
B. Ruang Keluarga
C. Ruang Kamar
D. Ruang Kamar
E. Ruang Kamar
F. Ruang Kamar

DAFTAR PUSTAKA

1. LORSON, M. (2000). *Keperawatan Keluarga*. Jakarta: EGC.

2. LORSON, M. (2000). *Keperawatan Keluarga*. Jakarta: EGC.

PREVIEW 1 TUGAS AKHIR

U
5 10 20

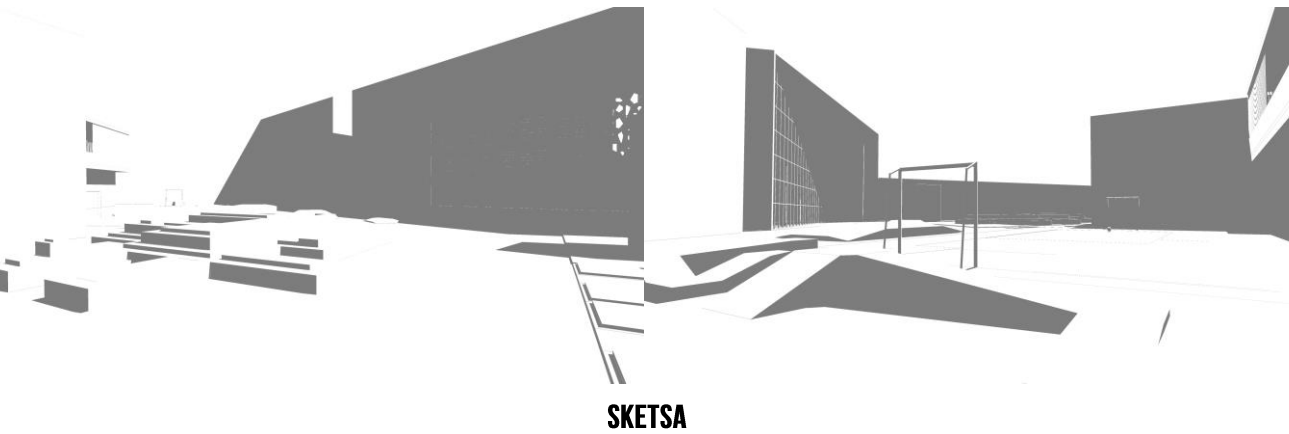
1. LORSON
2. LORSON
3. LORSON
4. LORSON
5. LORSON
6. LORSON
7. LORSON
8. LORSON
9. LORSON
10. LORSON

LEGENDA

1. LORSON
2. LORSON
3. LORSON
4. LORSON
5. LORSON
6. LORSON
7. LORSON
8. LORSON
9. LORSON
10. LORSON

1. LORSON
2. LORSON
3. LORSON
4. LORSON
5. LORSON
6. LORSON
7. LORSON
8. LORSON
9. LORSON
10. LORSON

PREVIEW 2 TUGAS AKHIR



SKETSA



BIODATA PENULIS



Penulis bernama lengkap Muhammad Fitra Pratama Teng dilahirkan di kota Manado, 10 Maret 1994, merupakan putra dari pasangan Bapak Bahtiar Teng dan Ibu Nurhayati Yusuf. Penulis merupakan anak pertama dari tiga bersaudara. Penulis telah menempuh pendidikan formal yaitu SDN Kenari Tinggi 1 Ternate, SMPN 1 Ternate, dan SMAN 8 Ternate. Setelah lulus dari SMA pada tahun 2011, penulis diterima menjadi mahasiswa di Jurusan Arsitektur FTSP-ITS.

Selama perjalanan masa kuliah penulis pernah menjabat sebagai Kepala Departement Riset dan Teknologi HIMASTHAPATI FTSP-ITS periode 2013/2014. Penulis juga sering mengikuti kompetisi dan sayembara desain terutama sayembara arsitektur, tercatat sampai pada pertengahan tahun 2015 sudah 30 sayembara yang sudah diikuti. Tugas akhir penulis lebih terfokus pada pengaruh arsitektur terhadap korupsi yang semakin marak di Indonesia.

Alamat penulis saat ini adalah Skep, Jalan Juma Puasa Kel. Salahuddin, Ternate, Maluku Utara. Nomor telepon selular yang dapat dihubungi adalah 085256970453 atau alamat email tengfitra@yahoo.com